

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

Руководство пользователя

Право тиражирования программных средств и документации
в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С»

Внимание! Приобретая программный продукт
«Звездные волки»,
вы тем самым даете согласие не допускать
копирование программы и документации
без письменного разрешения фирмы «1С»

© 2004 X-BOW SOFTWARE. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64, e-mail: 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>
Отдел продаж: ул. Селезневская, 21, Тел.: (095)737-9257, Факс: (095)681-4407
Линия консультаций: Тел.: (095)688-9901, hotline@1c.ru

ВСТУПЛЕНИЕ

Приглашаем вас в мир космических сражений и политических интриг. Где дух рыцарства соперничает с жадой наживы, где опасность подстерегает на каждом шагу, и, порой, все зависит лишь от правильного выбора. Приглашаем вас в мир, где выжить могут только настоящие ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ.

В XXII веке процессы глобализации в мировой экономике достигли своего пика. Контроль над всеми отраслями захватили мегакорпорации, что в итоге привело к краху демократической системы. Чтобы восстановить свое влияние, политические силы были вынуждены вернуться к монархической форме правления. Космическая экспансия стерла границы прежних государств. После множества локальных конфликтов в исследованной части космоса безраздельно властвует Империя.

Императору подчиняется Правительство, возглавляемое премьер-министром. Судебную власть представляет сам Император и назначаемые им верховные судьи планет. Власть на местах принадлежит другим ставленникам Императора – губернаторам. Вооруженные силы представлены Военно-Космическими Силами (ВКС) и территориальными войсками. Охрана порядка в открытом космосе и околопланетном пространстве находится в ведении Патруля.

Экономика Империи полностью контролируется тремя мегакорпорациями: "USS", "InoCo" и "Triada". Этим структурам принадлежит около 99% всех производственных мощностей. У каждой из корпораций есть своя "область доминирования", в которой она чувствует себя увереннее конкурентов.

Для "USS" – это массовое производство, огромные промышленные заводы, бесконечные орбитальные добывающие и перерабатывающие станции.

Для "InoCo" – высокие технологии, внедрение последних достижений науки, самые совершенные и безумно дорогие корабли и системы.

"Triada" не располагает подобными чудесами, зато у нее есть кое-что получше – темное прошлое, огромные связи в преступном мире и прогрессивная кадровая политика.

Ни одна из корпораций не может добиться подавляющего преимущества, так как этому мешают конкуренты. Монополизация экономики привела к заметному снижению уровня жизни на большинстве планет. Острый политический кризис, вызванный противостоянием между властью политической и экономической, грозит перерасти в открытую войну.

Император не терпит неповиновения. Военная машина Империи сметает на своем пути всех непокорных. Прекрасным уроком для всех несогласных служит судьба системы Дебрис, дерзнувшей заявить о своей независимости, и полностью уничтоженной ВКС и Патрулем во время операции "Падение Титана".

Человечество, разбросанное по десяткам звездных систем, во многом зависит от торговли и грузоперевозок. Многочисленные транспортники, снующие из портала в портал, зачастую без всякой защиты, представляют собой лакомый кусок для различного рода преступников. Но группы пиратов, грабящие мирные караваны, с успехом избегают уничтожения. Неясно, что является этому причиной: недостаточное финансирование Патруля или коррумпированность его высших чинов. Так или иначе, власти вынуждены прибегать к услугам наемников, так называемых "охотников за головами".

УСТАНОВКА



1. Вставьте первый диск игры "Звездные волки" в ваш привод CD-ROM. Меню запуска появится автоматически. Если по каким-то причинам у вас отключена опция "автоматическое распознавание диска", то вам придется запустить программу "setup" с CD вручную, используя Windows Explorer.
2. Щелкните левой кнопкой мыши на пункте **УСТАНОВИТЬ** в меню запуска.
3. Для завершения установки следуйте указаниям, появляющимся на экране.
4. Для удаления игры с жесткого диска выберите пункт **УДАЛИТЬ** в меню автозапуска, либо воспользуйтесь программой "Установка и удаление программ" в "Панели управления" (Пуск -> Настройка -> Панель управления -> Установка и удаление программ).

ГЛАВНОЕ МЕНЮ И НАСТРОЙКИ



Здесь мы вкратце перечислим пункты главного меню

Продолжить игру – загрузить последнее сохранение

Начать новую игру – это начало приключений "Звездных волков"

Обучающая миссия – чтобы получить навыки управления космическими истребителями и кораблем-базой, начинающим пилотам настоятельно рекомендуется пройти эту миссию.

Загрузить игру – загрузить одну из сохраненных ранее игр

Разработчики – может поинтересуетесь?

Выход – иногда надо возвращаться и в реальный мир

Текущий пользователь - отображает имя игрока

Выбор пользователя – "Звездные волки" могут хранить сведения сразу о нескольких игроках. Здесь вы сможете создать игрока или выбрать профиль из созданных ранее.

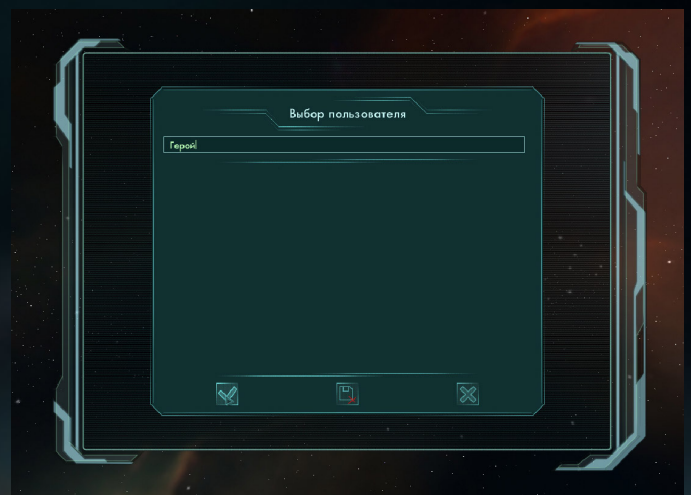
Настройки – настройки графики и звука

Управление в игре – список клавиш, используемых для управления космическими кораблями (НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ПОВТОРИТЬ ЭТО НА НАСТОЯЩЕМ КОСМИЧЕСКОМ КОРАБЛЕ :)

НАЧАЛО

Прежде всего, нам необходимо создать профиль игрока и настроить игру.

В меню **Выбор пользователя** надо ввести имя игрока и подтвердить свой выбор.



После этого можно начинать игру, приняв настройки по умолчанию, но мы все же советуем заглянуть в меню **Настройки**.



Разрешение – здесь можно сменить разрешение экрана. Чем выше разрешение, тем лучше графика игры, но тем более мощный компьютер требуется для ее обработки.

Полноэкранный режим – играть можно как в полноэкранном режиме, так и в окне (если разрешение рабочего стола больше разрешения игры).

Детализация текстур – детализация может быть *высокой, средней, низкой и самой низкой*. Это этого параметра зависит, насколько красиво будут смотреться объекты в игре.

Мипмаппинг – эта опция улучшает отображение текстур на большом расстоянии.

Громкость звука – регулятор уровня громкости звуков боя и речи.

Громкость музыки – регулятор уровня громкости фоновой музыки.

Чувствительность мыши – эта настройка отвечает за скорость перемещения курсора мыши.

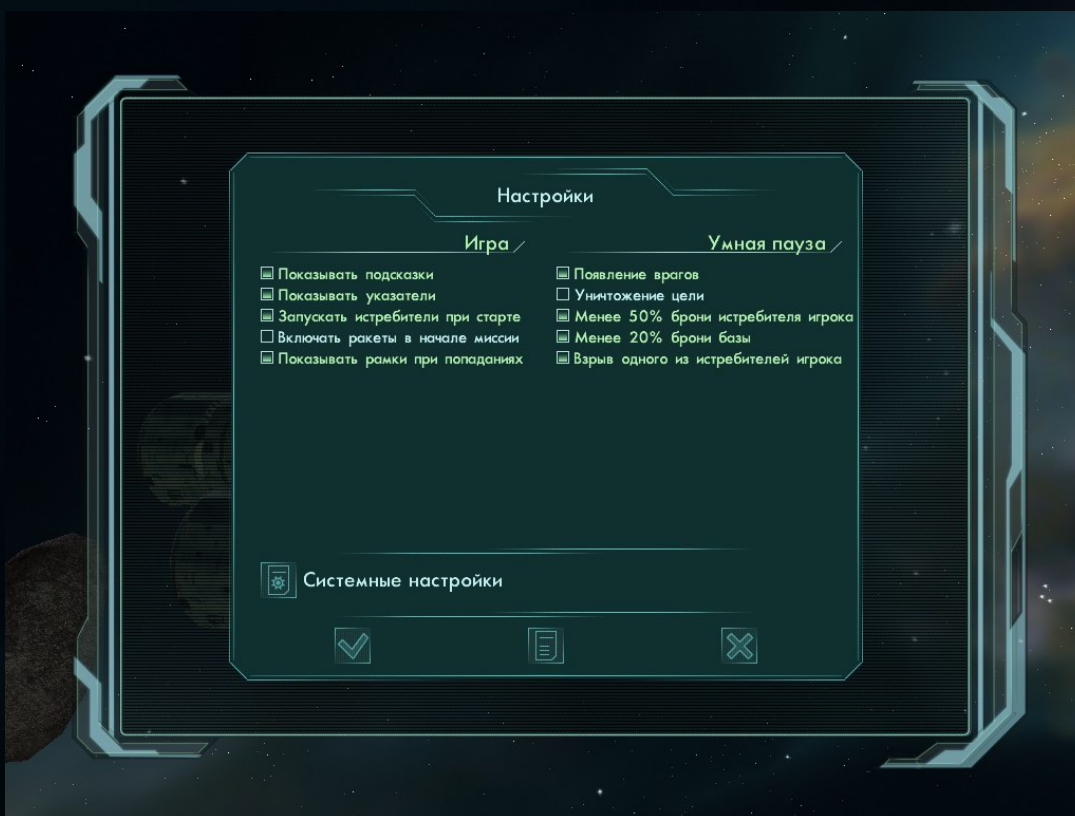
Скорость колесика мыши – от этой настройки зависит насколько будет чувствительно колесико мыши.

Инвертировать мышшь – меняет направление вертикального движения камеры в игре.

Поворот камеры указателем мыши – камера в игре будет автоматически поворачиваться при приближении курсора мыши к краю экрана.

Дополнительные настройки – переход к экрану доп. настроек

Дополнительные настройки



Показывать подсказки – если выбрать этот чекбокс, то в начале игры всплывающие подсказки помогут вам создать персонажа и лучше сориентироваться в меню.

Показывать указатели – в "Звездных волках" задача, выполняемая кораблем, отображается специальным указателем.

Запускать истребители при старте – позволяет запускать все истребители автоматически после начала миссии.

Включать ракеты в начале миссии – по умолчанию все ракеты в начале миссии выключены, но это можно изменить.

Показывать рамки при попаданиях – при нанесении кораблю повреждений вокруг него появляется рамка с показателями брони и щита.

Успех сражения в "Звездных волках" во многом зависит от применения тактической паузы. Если вы по какой-то причине упустили критическую ситуацию, вам поможет режим "Умной паузы".

Появление врагов – пауза при появлении врага в зоне действия ваших радаров поможет избежать внезапной атаки противника.

Уничтожение цели – пауза при взрыве корабля противника.

Менее 50% брони истребителя игрока – повреждения истребителя достигли критического уровня. Надо срочно принимать меры.

Менее 20% брони базы – ваш корабль-база находится под атакой. Ситуация критическая. Надо срочно принимать меры.

Взрыв одного из истребителей игрока – уже поздно что-либо предпринимать. Постарайтесь подобрать спасательную капсулу с пилотом, ведь он еще сможет вступить в бой на запасном истребителе (если, конечно, он у вас есть).

Системные настройки – возврат к экрану системных настроек.



НАЧИНАЕМ ИГРУ



Сначала необходимо выбрать уровень сложности, имя главного героя (по умолчанию просто Герой) и его специализацию. От вашего выбора зависит то, какие способности получит главный герой. Всего в игре представлено четыре специализации: **пилотирование, стрельба, ракеты и системы.**

Пилот может стать настоящим асом, пилотируя любой из представленных в игре истребителей, однако, без надежного прикрытия систем ПРО (противоракетной обороны) проблемы могут возникнуть даже у профессионала.

Специализирующийся на стрельбе герой станет легендарным снайпером, и будет разить врага без промаха, но не сможет в критической ситуации перекрутить на вираже настоящего аса.

Ракетчик с пренебрежением смотрит на обычные пушки, да и пользуется ими неважно. Ракеты и торпеды – его излюбленное оружие. При атаке больших целей нет более ценного бойца, чем он.

Хороший системщик в ударной группе – половина успеха. Меткость его оставляет желать лучшего, но он сможет справиться с ракетной атакой противника, и, в случае необходимости, отремонтировать поврежденные корабли товарищей.

Возможные варианты развития персонажа отображены на дереве навыков. За удачное выполнение заданий пилоты получают очки опыта, которые используются для развития их способностей.

Дерево развития навыков у всех специалистов разное. Не ошибитесь в выборе, изменить его будет невозможно. Другие персонажи, которые будут присоединяться к герою во время его приключений, имеют свои варианты развития способностей.



ИГРА



Выше представлены основные элементы интерфейса, которые вы можете наблюдать во время игры. Они демонстрируют статус ваших персонажей, выполняемые ими задачи и другую важную для игры информацию. Экран интерфейса делится на три основные зоны: панель пилотов, панель команд и панель камер. Рассмотрим эти элементы интерфейса подробнее.

ПАНЕЛЬ ПИЛОТОВ



На панели пилотов отображена вся самая важная информация о вашем подразделении. На панели корабля-базы находятся три основных командных иконки:



Раскрыть корабль-базу и ангары. То же действие можно вызвать, кликнув правой клавишей мышки на изображении корабля-базы. Горячая клавиша "B"



Приказ всем истребителям состыковаться с базой. Горячая клавиша "Z"



Приказ всем истребителям покинуть ангары. "Ctrl + Z"

Над этими тремя иконками указана сумма кредитов, которой располагает игрок на данный момент.



Под изображением корабля-базы и всех пилотов находится шкала, отображающая состояние щитов и брони корабля. В бою — это самые важные показатели.



На панели каждого пилота находятся две иконки, которые раскрывают **меню задач** и **меню действий**. В **меню задач** можно указать роль пилота в звене, а при помощи **меню действий** можно использовать разовые системы и специальные возможности.

Следующая важная часть интерфейса – панель команд.



ПАНЕЛЬ КОМАНД



В нижней части панели команд расположены переключатели, регулирующие скорость игры (пауза, реальное время, двукратное ускорение, четырехкратное ускорение)

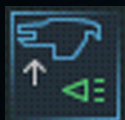
В верхней части панели находятся иконки основных действий



Движение по горизонтали и по вертикали
"М"



Эскорт объекта
"Е"



Стыковка выделенного звена с кораблем-базой
"D"



Приказ выделенному звену остановиться.
"S"



Атака объекта
"А"



Ракетная атака
"R"



Выделить все истребители и корабль-базу
"Ctrl + A"

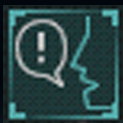


Удерживать позицию (истребители никого не атакуют)
"C"

Далее следует область вспомогательных команд



Показать/скрыть все панели специальных действий
"X"



Показать/скрыть список полученных сообщений
"L"



Показать/скрыть список заданий
"Q"



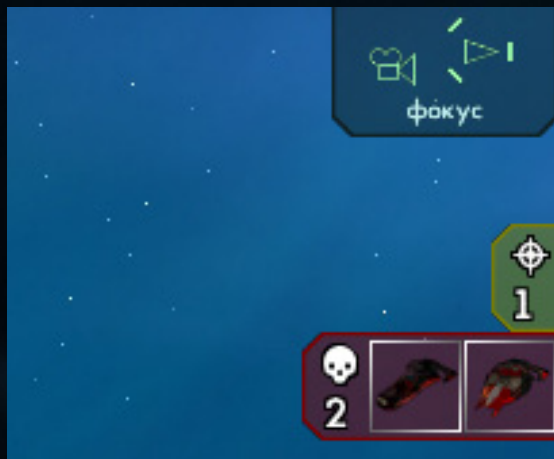
Карта системы
"Tab"



Карта системы является важной частью интерфейса. На карте удобно отдавать приказы, если ваш отряд был разделен, если нужно приказать кораблю двигаться на большое расстояние, а так же следить за передвижениями противника, если он находится в зоне действия радаров.

Карту можно масштабировать при помощи колесика мыши или клавишами "+" и "-". Наклонить карту для создания эффекта перспективы можно, зажав правую клавишу мыши и перемещая мышь по вертикали.

Следующая часть интерфейса – панель камер



ПАНЕЛЬ КАМЕР

В области панели камер отображаются корабли, находящиеся в зоне действия радаров. Красным цветом выделяются враждебные корабли, а желтым – нейтральные. Кликом мышки по иконке обнаруженного звена можно раскрыть меню, и увидеть его точный состав. Двойной клик по истребителю позволит основной камере сфокусироваться на его звене.

В игре существует четыре типа камер:



Свободная	"F9"
Следящая	"F10"
От третьего лица	"F11"
Фокус (основная)	"F12"

Переключение камер можно производить мышкой из меню камер или при помощи соответствующих горячих клавиш.

Фокусирующая камера является основной и включается по умолчанию. Она позволяет следовать за выбранным объектом, и легко выбирать необходимый ракурс. Вращение можно производить двумя способами: подводя мышку к краю экрана или, что гораздо удобнее, удерживая правую кнопку мышки + движения мышки. Приближать и удалять камеру можно с помощью колесика мышки или одновременно зажав левую и правую кнопки мышки.

Следящая камера остается неподвижной, но всегда направлена на объект, находящийся в фокусе.

От третьего лица находится всегда сзади корабля, позволяя видеть происходящие события так, как их видит пилот.

Свободная камера может передвигаться в любом направлении и выбирать любой ракурс. Передвигать ее можно как мышкой, так и клавишами направления.

Во время игры героям предстоит вести диалоги с самыми разными персонажами.



Выбирать варианты ответов можно с помощью мышки, либо цифровыми клавишами. От ваших ответов может зависеть развитие сюжета, и даже жизнь членов команды "Звездного волка". Будьте мудры в своем выборе.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Мышь

ЛКМ (Левая Клавиша Мыши) - выбор

ПКМ (Правая Клавиша Мыши) - действие по умолчанию (перемещение, атака и т.д.)

Двойное нажатие ЛКМ – фокусировка на объекте

Alt + ЛКМ - фокусировка на объекте

Колесико мыши - изменение расстояния

ЛКМ + ПКМ + перемещение мыши - изменение расстояния

Ctrl + ЛКМ - атака

Shift + ПКМ + перемещение мыши - перемещение по высоте

Shift + ЛКМ – выделение выбранных звеньев

Клавиатура

[] – переключение скорости игры (медленнее/быстрее)

+ – приблизить камеру

- – отдалить камеру

<> – показать/скрыть все контакты в панели камер

S – остановить выбранные корабли

ТАВ – переход на карту

V – переключение радаров в режиме карты

Caps Lock – вкл./выкл. высот

Q – вкл./выкл. список заданий

L – показать/скрыть список полученных сообщений

X – вкл./выкл. все панели специальных возможностей

Esc – снять выбор со всех кораблей, по повторному нажатию - выход в игровое меню

1/2/3/4/5/6/7 – выбор ответов в режиме диалога

1/2/3/4/5/6 – выбор звена по номеру во время игры

Shift + 1/2/3/4/5/6 – выделение выбранных звеньев

Ctrl + A – выбрать всех

D – стыковка выделенного звена с кораблем-базой

Z – стыковка всех звеньев с кораблем-базой

Ctrl + Z – запуск всех звеньев

M – движение

C – удерживать позицию

A – атака

R – ракетная атака

E – эскорт

B – раскрыть базу и ангары

H – вкл./выкл. целеуказатели

Управление камерой

F – переключение сфокусированной камеры на свободную и обратно

G – последовательное переключение типов камер

F9 – свободная камера

F10 – следящая камера

F11 – камера "от третьего лица"

F12 – сфокусированная камера

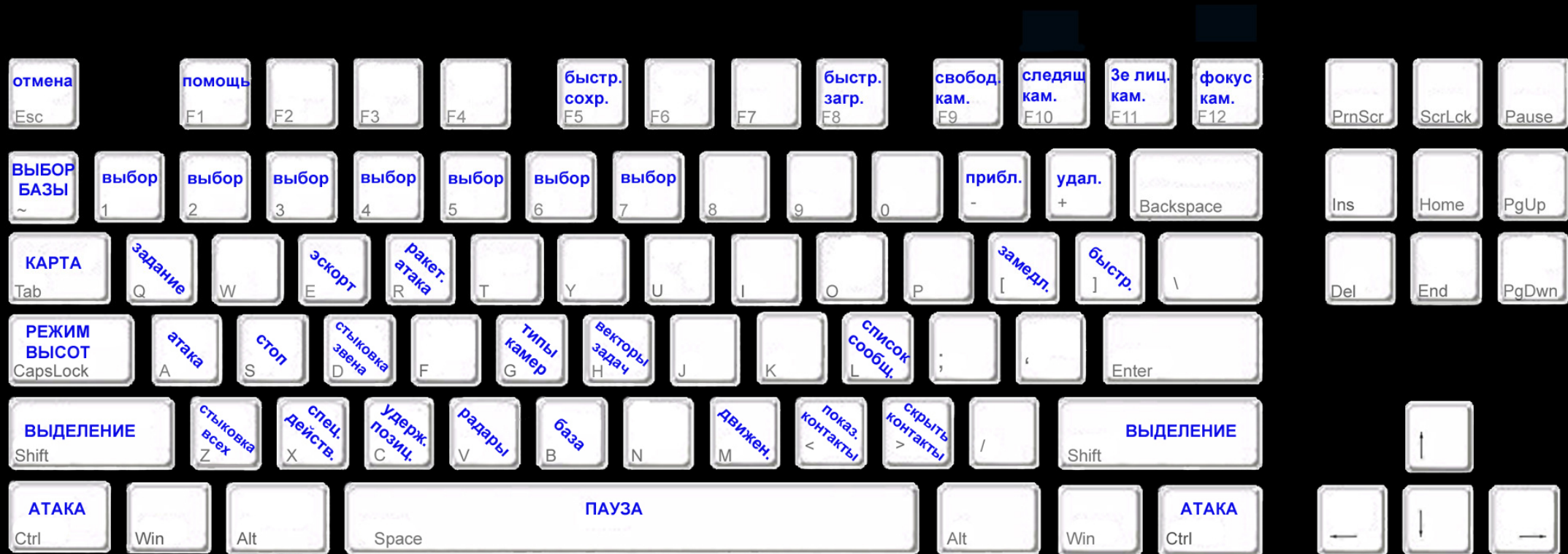
Дополнительно

F1 – окно подсказки

F5 – быстрое сохранение

F8 – быстрая загрузка

РАСПОЛОЖЕНИЕ ГОРЯЧИХ КЛАВИШ НА СТАНДАРТНОЙ КЛАВИАТУРЕ



МЕЖМИССИОННЫЙ ИНТЕРФЕЙС

После удачного выполнения миссии вы попадаете в "межмиссионный экран". Здесь вы можете распределить очки опыта и с толком потратить заработанные кредиты.

Итоги миссии:

В этом меню вы можете увидеть, насколько вырос опыт ваших пилотов, и как много денег вам удалось заработать. Также можно получить подробную информацию о пиратах, которых удалось пленить во время миссии.



Команда:

Используя данный экран, вы можете распределить очки опыта, чтобы развить способности персонажей. В начале игры главному герою доступны четыре типа специализаций: стрелок, пилот, ракетчик или системщик. Каждый из вариантов имеет как плюсы, так и минусы. Тщательно подходите к процессу выбора, так как сменить основную специализацию впоследствии будет невозможно. Все персонажи имеют различные способности, поэтому каждый из героев, присоединяющихся к вашей команде, будет располагать собственным деревом развития. Навыки, которые можно развить, выделяются белым цветом. Чтобы увидеть подробное описание перка, щелкните на нем правой кнопкой мышки.



Корабль-база:

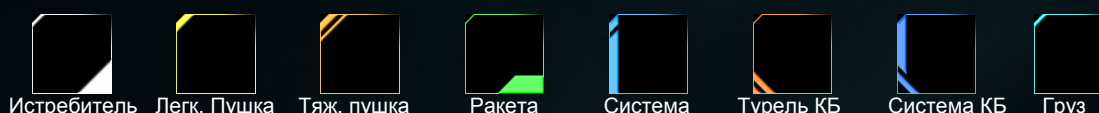
С этого экрана, вы можете попасть в магазин и на "черный рынок", чтобы купить или продать оружие, и системы, либо заняться переоснащением базы и истребителей. В нижней части экрана вы видите содержимое грузовых отсеков корабля-базы. В левой части показаны ангары с истребителя, а также их пилоты.



Магазин:

В магазине или на "черном рынке" вы можете продать имеющиеся у вас товары (отображаются в нижней строке) или приобрести оружие и системы для истребителей и корабля-базы.

В левом верхнем углу изображения товара указана его цена. Если же стоимость того или иного наименования в магазине выделена красным цветом, то вам эта вещь пока не по карману :)



Оснащение:

Для оснащения корабля кликните по его иконке в ангаре и, зажав кнопку мыши, перетаскивайте оружие и системы на соответствующие консоли. Аналогичным способом можно менять пилотов истребителей.



Новости и выбор миссий:

Здесь вы узнаете последние новости Империи. Из информационных сводок вы сможете получить ценные подсказки для заданий, которые предстоит выполнить или узнать к каким последствиям привели ваши действия в предыдущих миссиях. Этот экран также можно использовать для выбора следующего задания.



ОПИСАНИЯ КОРАБЛЕЙ, ОРУЖИЯ И СИСТЕМ

Корабль-база «Звездный волк»

Корабль-база «Звездный волк» не всегда была боевым кораблем. Главный герой вместе со своим приятелем Эйсом купил на черном рынке один из самых быстроходных грузовых кораблей. Оборудовав стандартную модификацию турельными гнездами, разъемами для установки навесных систем и поставив новые двигатели, они превратили мирный транспорт в грозное оружие, в настоящую базу охотников за головами. Конечно, так часто поступают и пираты, но не могли же наши герои купить себе военный линкор?



ЩИТЫ	200
БРОНЯ	2000
МАКС. СКОРОСТЬ	450
ТУРЕЛИ	4
СИСТЕМЫ	5

Истребители первого поколения

Экскалибур

Многоцелевой истребитель.

Создавался как истребитель завоевания превосходства в космосе. Для выполнения этой задачи он несет солидное вооружение: одна тяжелая пушка, ракеты на двух универсальных узлах подвески, а также две навесные системы (классический вариант – противоракетная и экстренного ремонта). Истребитель получился эффективным и универсальным, способным решать широкий спектр задач. Признанный лучшим истребителем первого поколения, он мог успешно конкурировать на протяжении многих лет с более совершенными и дорогостоящими кораблями.



щиты	50
броня	70
скорость	750
маневренность	80
слоты	B1, R2, Sys2

Мачете

Истребитель специального назначения

Необычный дизайн этого корабля – следствие его особого предназначения: обеспечение поддержки космических истребителей с помощью специальных систем, размещенных на его борту. Первые серии производились для ВКС в нескольких модификациях: противоракетная, дальнего обнаружения, ремонтная и специальная разведывательная. После модернизации в 2182 году стало возможным переоборудование корабля для выполнения любой задачи в полевых условиях путем замены унифицированных системных модулей.

щиты	30
броня	70
скорость	700
маневренность	70
слоты	S2, Sys3



Нагината

Легкий штурмовик.

Штурмовик первого поколения. Имел хорошую для своего времени скорость и неплохую защиту. После модернизации в 2179 году получил современное радиоэлектронное оборудование и возможность нести любые виды ракет на двух стандартных узлах подвески. Хотя и изрядно устаревший, этот корабль способен играть роль легкого ракетносца в составе подразделений Патруля или других полувоенных формирований.



щиты	50
броня	90
скорость	700
маневренность	60
слоты	S2, R2, Sys1

Яри

Истребитель-перехватчик.

Когда-то лучший легкий истребитель флота, этот корабль записал в анналы истории немало славных страниц. Даже сейчас, спустя много лет, его по-прежнему окружает ореол элитарности. Между тем, отправиться на нем в бой против современных кораблей может либо отчаянный храбрец, либо глупец, так как по всем характеристикам (особенно по защищенности) он значительно уступает истребителям второго и третьего поколений. Образец снят с производства в 2205 году, однако до сих пор применяется Патрулем, а также многочисленными частными владельцами.

щиты	30
броня	50
скорость	800
маневренность	80
слоты	B1, Sys1



Бриганд

Истребитель-перехватчик.

Старомодный истребитель, один из первых, на которых были применены тяжелые пушки. Благодаря отлаженной технологии и удачной компоновке, эта модель без особых изменений производилась в течение почти сорока лет. В настоящее время может представлять интерес лишь благодаря своей исключительно низкой стоимости.



щиты	20
броня	40
скорость	700
маневренность	70
слоты	B1, Sys1

Хаммерхэд Штурмовик.

Тяжелый штурмовик первого поколения. На момент своего появления считался настоящим "летающим танком". Но вскоре, после появления новых серий защитных полей, он лишился своего основного достоинства - преимущества в защищенности. В настоящее время большинство пилотов считают этот корабль неповоротливым и слабо вооруженным, хотя его все еще применяют в качестве дешевой платформы для ракетного оружия.

щиты	40
броня	110
скорость	600
маневренность	60
слоты	S2, R2, Sys1



Истребители второго поколения

Байдент Штурмовик / ракетносец.

Появление этого перспективного ракетносеца в 2199 году ознаменовало начало нового этапа развития военно-космических сил. До этого все военные теоретики полагали, что для уничтожения крупных кораблей требуется массированная атака истребителей, штурмовиков и корветов. Первое же применение новых ракетносецев показало, что ракетный залп одной эскадрильи способен вывести из строя целую эскадру в составе вспомогательного авианосца и нескольких кораблей эскорта.



щиты	140
броня	200
скорость	750
маневренность	70
слоты	S2, R4, Sys2

Клинер

Тяжелый истребитель

Тяжелый истребитель второго поколения. При его разработке конструкторы преследовали две цели – радикальное увеличение огневой мощи и сохранение высокой маневренности. Первая цель достигнута установкой сразу двух тяжелых пушек, а для достижения второй пришлось отказаться от установки ракетного вооружения и прибегнуть к необычной компоновке. Истребитель получился коротким, широким, резко выделяющимся среди своих "одноклассников". Несмотря на то, что пилоты ВКС поначалу настороженно восприняли этот корабль, они скоро оценили его высокую огневую мощь и хорошую защищенность. В настоящее время этот истребитель широко применяется на всей территории Империи. Официально еще состоит на вооружении у ВКС, но практически полностью заменен более совершенными образцами.

щиты	110
броня	250
скорость	800
маневренность	90
слоты	B2, Sys2



Рэптор

Разведчик.

Скоростной разведчик второго поколения. Разрабатывался в соответствии с концепцией, согласно которой главным оружием разведывательного корабля является скорость. Однако главный конструктор, отвергнув все попытки руководства корпорации вмешаться в процесс разработки, добился установки на корабль не двух, а четырех малых пушек. В результате корабль получился неожиданно "зубастым", способным постоять за себя в самых сложных ситуациях. На рынке вооружений его успех был настолько значительным, что он позиционировался сразу в нескольких классах, вытесняя из своих традиционных ниш специализированные противоракетные корабли, ремонтники, корабли ДРЛО и даже легкие истребители.



щиты	130
броня	130
скорость	850
маневренность	90
слоты	S4, Sys3

Буревестник

Легкий истребитель

Легкий истребитель второго поколения. В нем классическая концепция легкого истребителя обрела воплощение на новом технологическом уровне. Помимо своего узкоспециального назначения, корабль способен решать множество разнообразных задач, возникающих в современном бою. Это достигается путем установки разных типов ракет, пушек и систем на стандартных узлах подвески. Высокая скорость и маневренность делают этот истребитель одним из самых опасных противников в ближнем бою.

щиты	120
броня	100
скорость	900
маневренность	110
слоты	B1, R1, Sys2



Тай-Флай

Легкий истребитель.

Легкий военный истребитель-разведчик второго поколения, совмещающий в себе рекордную скорость, отличную маневренность и универсальность, заложенную при его создании. Этих выдающихся качеств удалось добиться, отказавшись от применения массивных и громоздких пушек "большого формата". Чтобы как-то компенсировать недостаток огневой мощи, параллельно велась разработка малой пушки нового поколения (принятой впоследствии на вооружение под обозначением М-103 "Булава"). Массированное применение новых легких истребителей блестяще подтвердило их боеспособность. Боевой устав ВКС предписывает использование легких истребителей только при поддержке других компонентов флота, за исключением разведывательных и рейдовых операций. Этот истребитель никогда не предназначался для коммерческого использования, поэтому приобрести его можно только на черном рынке.



щиты	100
броня	80
скорость	950
маневренность	120
слоты	S2, R1, Sys2

Истребители третьего поколения

Стилет

Легкий истребитель.

Легкий многоцелевой истребитель третьего поколения. Новейший (и самый тяжелый) корабль в своем классе. Несмотря на это, он стал самым быстрым и маневренным кораблем доступным в свободной продаже. Хотя при его разработке использовалось много технологических новинок, производителю удалось удержать цену в разумных для состоятельного покупателя пределах. В рекламных источниках заостряется внимание на универсальности этого корабля, обусловленной широким выбором устанавливаемых навесных систем. Впрочем, командование флота, после долгих дебатов, отказалось от принятия на вооружение этого истребителя, сославшись на недостаточно сильное вооружение и "непомерную", по их мнению, стоимость.

щиты	200
броня	200
скорость	1000
маневренность	120
слоты	B1, R1, Sys3



Ганслингер

Тяжелый истребитель.

Об истории создании этого тяжелого истребителя третьего поколения, самого мощного за всю историю, ходят разнообразные слухи. Наиболее популярна версия о том, что на тайном совещании представителей трех корпораций был поставлен вопрос о создании новейшего истребителя, значительно превосходящего любые образцы, состоящие на вооружении ВКС. Так или иначе, на свет появился корабль, вооруженный тремя большими пушками (беспрецедентный случай), и имеющий защищенность, которой позавидуют штурмовики. Сколько таких истребителей выпущено - точно не известно, но почти все они находятся на вооружении силовых структур корпораций. Поговаривают о скором начале выпуска коммерческой серии, но никаких достоверных сведений об этом не имеется.



щиты	450
броня	430
скорость	950
маневренность	100
слоты	B3, Sys2

Хримтурс

Тяжелый ракетноносец.

Задание на разработку этого ударного корабля третьего поколения было выдано на конкурсной основе трем крупнейшим корпорациям. Особые требования предъявлялись к защищенности и ракетному вооружению. Несмотря на то, что все три прототипа недотягивали до характеристик, указанных в задании, было принято решение о запуске в серию образца, представленного корпорацией "USS", как наименее дорогостоящего. Спустя полгода после принятия корабля на вооружение сотрудники Управления Имперской Безопасности вскрыли факты, подтверждающие слухи о массовом подкупе экспертов и высших чинов флота, входящих в комиссию по приему нового ракетноносца. Кроме того, реальная цена кораблей, поступающих во флот, оказалась в два раза выше заявленной. Этот скандал, несомненно, внес свою лепту в обострение отношений между Императором и руководством корпораций.

щиты	350
броня	450
скорость	850
маневренность	80
слоты	S1, R4, Sys2



Тигр

Тяжелый истребитель.

Тяжелый истребитель третьего поколения, вооруженный двумя большими пушками, создавался на рубеже веков как основной истребитель ВКС и Патруля. В 2207 году первые серийные образцы начали поступать в подразделения флота. Истребитель производится большими сериями исключительно для ВКС и, несмотря на отлаженную технологию, в свободную продажу не поступает. Хотя от принятия его на вооружение Патруля пришлось отказаться, этот корабль составляет основу истребительных сил флота.



щиты	320
броня	320
скорость	900
маневренность	100
слоты	B2, Sys3

Трайидент

Истребитель специального назначения.

Истребитель специального назначения третьего поколения. Основной корабль поддержки ВКС, может нести на борту до четырех специальных систем, позволяя настраивать его для выполнения разнообразных задач. К сожалению, из-за высокой стоимости этих истребителей перевооружение специальных подразделений ВКС идет очень медленно.

щиты	400
броня	300
скорость	900
маневренность	90
слоты	S3, R1, Sys4



Крупные корабли



Кавалер

Патрульный корвет

Средний корабль. На серьезные вопросы у Патруля найдется достойный ответ. Мощная машина, идеально подходящая на роль флагмана ударных групп. Используется как Патрулем, так и ВКС. Из-за высокой стоимости поставляется в войска очень нерегулярно.

Корвет Бутчер

Средний военный корабль. Мощная машина, идеально подходящая на роль флагмана ударных групп. Используется только ВКС. Из-за высокой стоимости поставляется в войска очень нерегулярно.



Крейсер Каменная стрела

Несмотря на слабое вооружение, крейсер этого класса, со своими истребителями прикрытия, может быть очень грозным противником. Присутствие этих кораблей в системе всегда действует успокаивающе и может вовремя остудить чересчур горячие головы.

Линкор "Сталинград"

Основной аргумент Империи в разрешении военных конфликтов. Мощное вооружение, отличное истребительное прикрытие. Нужно быть очень уверенным в своих силах, чтобы осмелиться напасть на такой корабль.



ARBA транспорт тяжелый грузовик

Стандартный тяжелый грузовик для дальних перевозок. Обычно передвигается в сопровождении охраны. Излюбленная модель для переделки в пиратские базы. Все чаще и мирные перевозчики предпочитают оснащать свои транспорты скорострельными турелями.



ВЕТА транспорт средний грузовик

Стандартный средний грузовик. При довольно невысокой стоимости обладает хорошей вместимостью и не нуждается в буксире. Однако, конструкционные недочеты и, возникающие в процессе эксплуатации проблемы, не позволили этой модели стать бестселлером. Этот транспорт не может быть оснащен оружием. Как правило, следует с сопровождением.



"Морж" средний грузовик

Достаточно скоростной и маневренный транспорт. Обычно имеет легкое вооружение, что дает дальнбойщикам ощущение собственной защищенности. Причем, совершенно напрасно. При серьезном нападении любой транспорт без прикрытия обречен.



НMQ транспорт легкий грузовик

Представляет собой небронированный контейнер, не способный передвигаться самостоятельно, и буксир. Очень популярен из-за своей дешевизны. Без охраны абсолютно беззащитен.



Крупные объекты

Универсальная станция

Огромные универсальные станции – главное место обитания людей в колонизируемых системах. В этих станциях соединились воедино возможности самых современных технологий. Искусственная гравитация, просторные помещения, чистый воздух делают жизнь колонистов довольно неплохой. Подлинная универсальность позволяет использовать эти станции для самых разных целей: как опорные базы, торговые станции или исследовательские лаборатории.



Патрульная станция

Этот тип баз применяется Патрулем в самых разных системах. Большие ангары для истребителей, мощные системы слежения, возможность подняться по тревоге за считанные секунды. Задумывались патрульные станции как венец технической мысли человечества. Но постоянно возникающие в процессе эксплуатации станций различные неполадки, заставляют усомниться в правильности принятых решений.



Кислородная станция

Открытие в 2128 году секрета фотосинтеза дало человеку возможность получать дешевый кислород без огромных энергетических затрат. Эта технология оказалась довольно опасной, что и заставило отказаться от производства на жилых станциях. Множество несчастных случаев, однако, несколько не убавили количество желающих работать на кислородных станциях. Высокая зарплата в глазах многих вполне оправдывает риск.



Объекты на астероидах

Астероиды дают возможность использовать их как основу для различных сооружений, сокращая таким образом затраты на строительство. Чем корпорации и пользуются.



Вооружение истребителей (технические характеристики см. в таблице)

Тяжелые пушки

М-106 "Бердыш"

Тяжелая кинетическая пушка.

Классическое кинетическое орудие, оснащенное симметричными противооткатными устройствами и дульным тормозом. Является глубокой модернизацией пушки М-105А "Масакари" - первой пушки "большого формата", разработанной в далеком 2177 году для вооружения новых типов истребителей. Огонь ведется подкалиберными снарядами с отделяющимся поддоном и вольфрамовым или керамическим сердечником. Орудия серий М-105 и М-106 зарекомендовали себя как мощное и надежное оружие, и потому пользуются устойчивым спросом на протяжении почти полувека.



М-110 "Секира"

Усовершенствованная тяжелая кинетическая пушка.

Модернизированное кинетическое орудие. Последняя серийная пушка с классической кинематикой, принятая на вооружение ВКС в 2198 году. Основные отличия от серии М-106: бинарный жидкостный метательный состав, новые противооткатные устройства и схема автоматики, использование снарядов с сердечниками из обедненного урана. Хотя это орудие и считается снятым с вооружения флота, оно по-прежнему производится крупными партиями и пользуется устойчивым спросом на рынке вооружений.



М-200Е "Вулкан"

Скорострельная большая пушка.

Скорострельные орудия с вращающимся блоком стволов впервые появились еще в докосмическую эпоху и с тех пор почти не изменились. Их огромная скорострельность позволяет поразить малоразмерную цель даже неопытному стрелку. М-200 "Вулкан" был впервые применен силами ВКС в ходе операции "Феникс", когда два звена курсантов с авианосца "Бесстрашный" за один вылет уничтожили более двадцати истребителей мятежников.



М-201 "Гатлинг"

Скорострельная пушка второго поколения.

Новая серия скорострельных пушек, отличающихся повышенной скорострельностью и боеприпасами увеличенной мощности. Многие пилоты предпочитают это надежное и хорошо зарекомендовавшее себя оружие другим новомодным средствам поражения. По заявлениям пилотов Патруля, очереди из двух "Гатлингов" достаточно, чтобы буквально разрезать пополам любой пиратский истребитель. Впрочем, как отмечают некоторые эксперты, благодаря появлению М-201 в свободной продаже, целью для этой пушки может стать кто угодно.



ТББ-2 "Пламя"

Плазменная пушка.

Тяжелая плазменная пушка, предназначенная для поражения тяжелобронированных целей, например, корветов или бомбардировщиков. Стрельба ведется высокотемпературными сгустками плазмы, наносящими огромный урон любому кораблю. К недостаткам можно отнести относительно невысокую скорострельность орудия и небольшую скорость полета поражающего элемента, что позволяет маневренной цели избежать попадания. Тем не менее, во времена пиратской вольницы Красного Корсара имперские пилоты предпочитали использовать именно такие орудия, справедливо полагая, что одного - двух попаданий будет достаточно для вывода из строя любого пиратского истребителя.



ХТТБ-5 "Инферно"

Перспективная плазменная пушка.

Предсерийный образец новейшей плазменной пушки, разработанной корпорацией "InoCo". По своему назначению соответствует другим плазменным пушкам, но значительно превосходит их по мощности заряда. На прошлогодней выставке перспективных вооружений на Авалоне был представлен прототип этого орудия. В сопровождающей информации указывалось, что по своим характеристикам оно в несколько раз превосходит своих предшественников. В печать, однако, просочились сведения, что серийное производство задерживается из-за общей недоведенности системы. Также ходят слухи о катастрофе, произошедшей в ходе испытаний и унесшей десятки жизней.



Легкие пушки

М-91 "Максим II"

Крупнокалиберный пулемет.

После появления в номенклатуре вооружений тяжелых пушек, все старые кинетические пушки были переквалифицированы в пулеметы. На 2176 год самой совершенной артсистемой был М-91 "Максим II", названный в честь легендарного изобретателя, жившего в конце девятнадцатого века. За свою более чем полувековую историю этот пулемет выпускался множеством предприятий, имел более двух десятков модификаций и до сих пор встречается повсюду. К сожалению, лучшие времена "Максима" давно прошли, и теперь он - "оружие для бедных".





М-100 "Миниган"

Крупнокалиберный пулемет.

Поскольку, даже после принятия на вооружение тяжелых пушек, основным артиллерийским вооружением бомбардировщиков и специальных кораблей оставались пулеметы, неоднократно предпринимались попытки усиления их огневой мощи. Наиболее перспективным методом считалось наращивание скорострельности, так как это позволяло использовать старый боеприпас и увеличивало вероятность поражения скоростной цели. Типичным и самым распространенным представителем семейства

скорострельных пулеметов является М-100, удачно совместивший в себе высокий темп стрельбы и приемлемую надежность.

М-126 "Блэк Джек"

Автоматическая пушка.

Из-за жестких ограничений на габариты малые пушки никогда не могли серьезно конкурировать с тяжелыми орудиями. Тем не менее, конструкторы не переставали искать способ радикально усилить это основное оборонительное вооружение бомбардировщиков. При разработке этого орудия высокая скорострельность, характерная для пулеметов, была принесена в жертву большой мощности единичного боеприпаса. "Блэк Джек" был создан в недрах корпорации "Triada" для вооружения собственных бомбардировщиков особого назначения и особенно не афишировался. Слава пришла к нему позже, когда одинокий бомбардировщик без опознавательных знаков атаковал урановый конвой в пограничной зоне. Прорвавшись к транспортам и успешно их торпедировав, он, вместо того, чтобы спастись бегством, в коротком бою уничтожил три истребителя сопровождения. После этого инцидента "Блэк Джек" начал производиться огромными партиями, а также был принят на вооружение ВКС и всех силовых структур.



М-133 "Булава"

Усовершенствованная автоматическая пушка.

Пушка была разработана специально для вооружения истребителей ВКС "Тай Флай", но позже была модифицирована для установки на любой носитель. До принятия ее на вооружение считалось, что истребитель без больших пушек - анахронизм, обреченный на поражение. Но когда ВКС приняли участие в заключительной стадии операции "Падение Титана", именно высокая скорость и мощность вооружения легких истребителей флота обусловили быстрый разгром мятежников. Прорываясь сквозь боевые порядки противника в тыл, и уничтожая транспортные корабли и ремонтные базы, эти корабли



легко расправлялись со случайным сопротивлением.

М-150 "Тецубо"

Новейшая автоматическая пушка.

Корпорация "InoCo" изначально специализировалась на высокотехнологичных новинках и всегда стремилась внедрять последние достижения техники в любую свою продукцию. Недавно представленная на рынке вооружений автоматическая пушка "Тецубо" в полной мере продолжает эту традицию. На ней впервые в классе малых пушек применены многие новшества, такие как активно-реактивные снаряды и безфрикционная обтюрация канала ствола. Все это позволило значительно повысить эффективность новой пушки, но, в то же время, взвинтило цену до небес.



Лазерное оружие

М-79 "Скорчер"

Боевой лазер.

Боевой лазер, находящийся на вооружении ВКС вот уже около пятнадцати лет. Разрабатывался в качестве замены, ни много ни мало, всех кинетических пушек, имевшихся на истребителях флота. Большая мощность разряда, как и точность, недостижимая для обычных пушек, компенсируется, впрочем, низкой скорострельностью, обусловленной неустраняемыми недостатками системы охлаждения. В результате боевые лазеры стали оружием элиты, стрелков, способных несколькими точными выстрелами завершить схватку. Менее опытные пилоты обычно предпочитают более простые в обращении пушки.

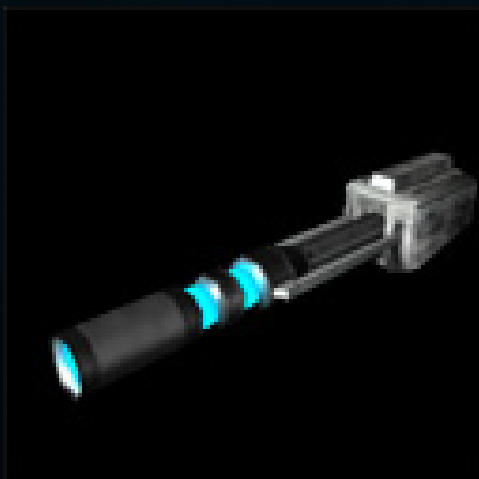


АМЛ "Рапира"

Боевой лазер второго поколения.

Несмотря на то, что в ходе сравнительных испытаний "Рапира" продемонстрировала полное превосходство над другими лазерами, принимавшими участие в конкурсе в 2214 году, флотское командование отказалось от принятия на вооружение этого орудия, считая его чрезмерно дорогим и недостаточно скорострельным. Но уже спустя два года флотским пришлось пересмотреть свое отношение к лазерному оружию, когда силы ВКС в ходе "контртеррористической" операции на Прозерпине столкнулись с элитными подразделениями наемников, вооруженных, в основном, "Рапирами". Потери ВКС в ходе конфликта никогда не были опубликованы.





М-801 "Полярис"

Боевой импульсный лазер.

Когда в 2216 году командование флота осознало, что истребители ВКС вооружены, в общей массе, морально устаревшими пушками, трем крупнейшим корпорациям был выдан заказ на разработку нового боевого лазера. Основное внимание уделялось повышению скорострельности и надежности. Инженеры корпорации "InoCo" блестяще справились с заказом, в кратчайшие сроки предоставив опытный образец. В результате до конкурса дело не дошло, и, еще до окончания войсковых испытаний, лазер нового поколения был принят на вооружение под обозначением М-801

"Полярис". Это первый по-настоящему универсальный лазер, совмещающий достоинства высокоточного оружия и возможность ведения огня очередями.

МД-1 "Громовержец"

Ускоритель частиц.

Перспективный вид оружия, не принятый на вооружение флота только из-за своей высокой стоимости. Построенный на новом принципе, он по своим боевым качествам опережает стандартные "снайперские" лазеры. Оружие обладает низкой скорострельностью, но по мощности одиночного разряда оно превосходит все, что было создано ранее. Отличная пушка для меткого стрелка.



Ракеты

С-4 "Дротик"

Неуправляемые ракеты.

Подвесной контейнер содержит четыре ракеты.

Неуправляемые ракеты подобного типа широко применялись еще в войнах за объединение Империи. Несмотря на такие неустранимые недостатки, как низкая точность стрельбы и малая эффективная дальность пуска, эти ракеты без особых изменений продолжают выпускаться в поистине астрономических количествах. Наиболее эффективны против малоподвижных больших кораблей. "Дротик" С-4 отличается от своих предшественников только маркой используемого в двигателе топлива и применением стандартного пускового контейнера на 4 ракеты.



С-16 "Мини"

Неуправляемые ракеты.

Подвесной контейнер содержит шестнадцать ракет.

Дешевые и простые в применении неуправляемые ракеты С-16 завоевали всеобщее признание. Конструкция контейнера позволяет выпустить все шестнадцать ракет менее чем за полминуты, что делает С-16 смертельно опасными в умелых руках. Многие пилоты отдают свое предпочтение неуправляемым ракетам за их высокую устойчивость к системам противоракетной обороны.



РБД-6Е "Пиранья"

Ракеты ближнего радиуса действия.

Подвесной контейнер содержит три ракеты.

Обладая малым радиусом действия и примитивной по нынешним временам тепловой системой наведения, эти ракеты, тем не менее, способны стать для противника, не использующего современных средств противоракетной обороны, настоящей проблемой. РБД-6Е были сняты с вооружения ВКС более 30 лет назад, но все еще продолжают производиться в больших количествах для сил Патруля и для свободной продажи.

РБД-8М "Кинжал"

Ракеты ближнего радиуса действия.

Подвесной контейнер содержит три ракеты.

Ракеты РБД-8М долгое время были вне конкуренции на рынке, благодаря своей сложнейшей системе наведения нового поколения, осуществляющей захват цели по тепловому и электромагнитному излучению, а также по нейтронной эмиссии центрального реактора. Многие годы просто не существовало эффективных средств борьбы с этим оружием и РБД-8М производились в больших количествах. Было создано около двадцати модификаций РБД-8. Несмотря на то, что в последнее время появились системы ПРО, способные эффективно противостоять этим ракетам, РБД-8М и сейчас пользуются высокой популярностью.



РБД-15 "Сапсан"

Ракеты ближнего радиуса действия.

Подвесной контейнер содержит три ракеты.

РБД-15 - совместная разработка ученых ВКС и "InoCo" - ракетная система ближнего радиуса действия, призванная заменить комплекс РБД-8 "Кинжал", уже неэффективный против современных систем ПРО. Пока еще трудно сказать определенно, насколько эффективными оказались усилия ученых, но по слухам небольшие партии этих ракет уже появляются на черном рынке вооружений.

РДД-7 "Акула"

Ракеты дальнего радиуса действия.

Подвесной контейнер содержит две ракеты.

РДД-7 "Акула" - первая из попавших в серийное производство ракет дальнего радиуса действия. Модель оказалась столь удачной, что вот уже свыше шестидесяти лет состоит на вооружении как флота, так и Патруля, широко используется в криминальных кругах и среди "свободных охотников". Надежная и недорогая, эта ракетная установка, правда, не может похвастаться высокой эффективностью, в связи с широким распространением в последние годы высокотехнологичных систем ПРО.



РДД-9 "Лавина"

Ракеты дальнего радиуса действия.

Подвесной контейнер содержит две ракеты.

РДД-9 "Лавина" является глубокой модернизацией ракет класса РДД-7. Повышена эффективность двигательной установки, использованы новые материалы в несущей конструкции, изменена вся электроника системы наведения. В результате увеличилась дальность полета и сопротивляемость системам ПРО.

"АРДД"

Ракеты дальнего радиуса действия.

Подвесной контейнер содержит две ракеты.

Обладая огромным радиусом действия, "АРДД" может быть запущена далеко за зоной действия сенсоров противника. Эффективно, безопасно и неожиданно. Для результативной атаки желательно наличие продвинутых сенсоров на атакующем корабле, либо поддержка звена разведки. Из-за цены, которую многие считают непомерной, ракеты "АРДД" не получили широкого распространения, оставаясь, тем не менее, популярными у спецслужб.



Т-4 "Стиратель"

Торпеда

На подвеску устанавливается только одна торпеда.

Обращение с противокорабельными торпедами требует высокого мастерства и осторожности. Торпеды долго наводятся на цель и имеют большой радиус поражения, поэтому рекомендуется производить запуск с максимальной дистанции. Разрабатываясь как средство борьбы с большими кораблями, торпеды не обладают ни достаточной скоростью, ни маневренностью, чтобы использоваться против истребителей.

Т-6 "Ангел Смерти"

Торпеда

На подвеску устанавливается только одна торпеда.

Торпеда Т-6 недавно прошла стендовые испытания, и пока еще не было подтвержденной информации ни об одном случае ее боевого использования. Хотя ученые, принимавшие участие в разработке, утверждают, что продукт выдержал все испытания и абсолютно надежен, большинство пилотов все же побаиваются применять это новое средство уничтожения. ВКС и Патруль, по слухам, также требуют повторных испытаний, после которых будет вынесено решение о принятии торпеды на вооружение. Основное недовольство вызывает относительно небольшой радиус действия Т-6, из-за чего для пилота существует опасность попасть в зону поражения собственной торпеды.



РРБ "Рой"

Ракета с разделяющимися боеголовками

Устанавливается по одной на подвеску.

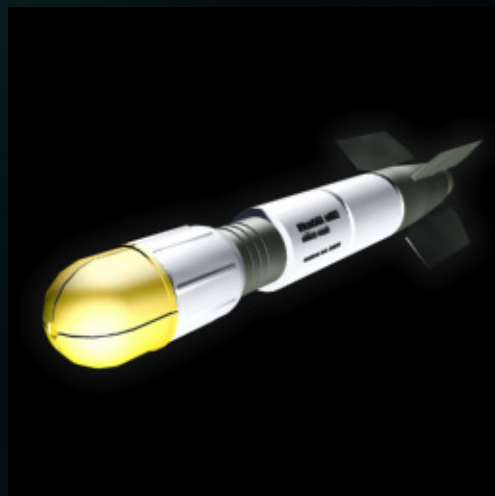
Ракеты с разделяющимися боеголовками - последнее слово в ракетных системах вооружения. Обладая приличной дальностью, устойчивостью к помехам и активным системам ПРО и огромной разрушительной силой, РРБ являются смертельным и эффективным оружием. После приближения к противнику РРБ "Рой" разделяется на четыре независимых самонаводящихся ракеты, самостоятельно выбирающие себе цель и способные сменить объект атаки, в случае его уничтожения.

РРБ-2 "Торнадо"

Ракета с разделяющимися боеголовками

Устанавливается по одной на подвеску.

РРБ-2 "Торнадо" - это модификация РРБ "Рой", оснащенная шестью боеголовками. При грамотном применении одна такая ракета способна уничтожить звено истребителей первого поколения. Крайне редко встречается в свободной продаже и стоит огромных денег.



Системные дополнения для истребителей

Радары



РЛС "Скаут"

Радар дальнего обзора.

Обзор - 160 кликов. Чаше всего называемые радарами,

данные системы, по сути, ими не являются. Уже почти два столетия прошло с тех пор, как радарные волны перестали быть надежным способом обнаружения и слежения за противником. Тому причиной и материалы, используемые в космических кораблях, и большие скорости, и расстояния. Открытие принципа, позволяющего мгновенно обнаруживать изменения в плотности

пространства на определенном расстоянии от корабля, явилось настоящим решением проблемы. Принятые на вооружение ВКС в 2145 году системы, основанные на использовании этого принципа, теперь применяются повсеместно. "Скаут" представляет собой надстройку, работающую совместно с такой системой, увеличивая ее радиус действия и вероятность обнаружения малозаметных целей.

РЛС "Рейнджер"

Радар дальнего обзора

Обзор - 175 кликов. Как и "Скаут" является дополнительным модулем, подключаемым к стандартной системе обнаружения, используемой в современных истребителях. Призвана, прежде всего, контролировать стабильность ее работы, позволяя системе успешно функционировать на предельно допустимом уровне энергоотдачи.



РЛС "Сентри"

Радар дальнего обзора.

Обзор 190 кликов, увеличение разрешающей способности радара (увеличение вероятности обнаружения малозаметной цели). "Сентри", в отличие от предыдущих моделей, оснащен эвристическим модулем, позволяющим с большей вероятностью обнаруживать и определять тип цели, находящейся на значительном расстоянии или в зоне помех (вроде туманностей или скопления метеоритов). Также

существует большая вероятность обнаружения кораблей противника, пользующихся системами маскировки, что делает эту систему незаменимой для разведывательных миссий.

РЛС "Агент"

Радар дальнего обзора.

Обзор 210 кликов, увеличение разрешающей способности радара. Последняя разработка корпорации "InoCo" в сфере сенсоров дальнего обнаружения для истребителей и малых кораблей. Система "Агент" была создана всего полтора года назад и до сих пор еще не прошла стадию тестирования. На рынке появляются единичные образцы, которые моментально раскупаются.



Системы противоракетной обороны

ПРС "Мистраль"

Система выброса противоракетных ловушек

Эффективность отражения ракет – 10. (Может отклонить ракету первого поколения.) Система "Мистраль" автоматически выстреливает небольшие сгустки высокотемпературной плазмы при обнаружении самонаводящихся ракет, нацеленных в истребитель. К сожалению, такие примитивные средства защиты способны эффективно работать только против ракет с тепловыми головками наведения, не снабженными дополнительными устройствами определения и захвата цели.



ПРС "Шторм"

Система выброса противоракетных ловушек.

Эффективность отражения ракет – 20. (Может отклонить ракету второго поколения.) Следующий шаг в развитии пассивных средств противоракетной обороны - ПРС "Шторм". Тепловые ловушки, автоматически выстреливаемые этой системой при приближении самонаводящейся ракеты, способны имитировать температурный режим двигателей космического истребителя, что позволяет с высокой долей вероятности сбивать с курса более высокотехнологичные типы ракет.

ПРС "Шквал"

Система выброса противоракетных ловушек.

Эффективность отражения ракет – 30. (Может отклонить ракету третьего поколения.) ПРС "Шквал" - одна из самых надежных и хорошо зарекомендовавших себя систем на рынке противоракетной обороны. Для отвлечения ракет противника система отстреливает достаточно сложное устройство, способное в точности имитировать тепловое и электромагнитное излучение космического истребителя. На данный момент эта система способна противостоять практически всем типам самонаводящихся ракет, имеющимся на рынке.



ПРС "Циклон"

Система выброса противоракетных ловушек.

Эффективность отражения ракет – 40. (Надежно отклоняет ракету третьего поколения.) Совершеннейшая из систем пассивной ПРО "Циклон" еще находится в стадии испытаний. По имеющейся на данный момент информации, устройства, использующиеся в ней как противоракетные ловушки, имитируют тепловое и электромагнитное излучение, а также изменение плотности пространства, соответствующее истребителю. Как удалось добиться такого эффекта не вполне понятно, но по данным достоверных источников, при полевых испытаниях этой системы ей удавалось сбивать с толку даже сенсорные системы кораблей. ПРО "Циклон" также имеет в своем составе систему слежения за маневрами корабля и расчета оптимального времени отстрела ловушки. Все это в комплексе означает практически гарантированную неуязвимость от всех существующих типов ракет.

АПРС "Боксер"

Активная противоракетная система.

Система предназначена для уничтожения ракет, нацеленных на корабли звена. Показатель эффективности – 15. Для защиты других кораблей в звене необходимо быть в состоянии "Противоракетная оборона". АПРС "Боксер" - скорострельный лазер с автоматическим наведением, способный отслеживать траекторию вражеских ракет и уничтожать их на подлете. Во многих случаях эта система более эффективна, чем пассивные системы ПРО, поскольку способна отслеживать все вражеские ракеты, направленные на дружественные корабли в звене. Единственным недостатком АПРС является большое потребление энергии и вычислительных мощностей корабля, что приводит к его неспособности использовать бортовое оружие и другие системы в бою.



АПРС "Гладиатор"

Активная противоракетная система.

Система предназначена для уничтожения ракет, нацеленных на корабли звена. Показатель эффективности – 25. Для защиты других кораблей в звене необходимо быть в состоянии "Противоракетная оборона". АПРС "Гладиатор" представляет собой счетверенную скорострельную лазерную установку, объединенную общей системой наведения и слежения за целью. Каждый из стволов имеет независимую подвеску, что позволяет вести огонь по четырем целям одновременно. Долгое время эта система производилась исключительно для нужд военных, да и сейчас ее не



всегда легко найти в свободной продаже.

Системы снижения заметности

"Тень"

Система снижения заметности корабля.

Снижает заметность корабля на 30% (особенно эффективна в облаке.) Система маскировки "Тень" генерирует на некотором расстоянии от корабля силовое поле с хаотично меняющейся напряженностью. Это затрудняет его обнаружение, так как для современных систем локации корабль кажется "менее плотным" объектом. Как и многие гениальные изобретения, устройство для генерации поля с такими характеристиками было открыто случайно. По слухам, автором теории явился ученый, долгие годы живший отшельником на астероиде в малоисследованном уголке космоса. Считается, что он искал новый способ путешествий в подпространстве, который бы позволил отказаться от строительства огромных и безумно дорогих порталов. Когда его очередная модель не дала искомого эффекта, он просто продал ее за бесценок торговцу, что поставлял ему продукты и материалы.





"Тень" Mk.2

Система снижения заметности корабля.

Снижает заметность корабля на 45% (особенно эффективна в облаке.) Принцип генерации поля с хаотичной напряженностью оказался крепким орешком для ученых ВКС и "InoCo", и долгое время все серийные образцы систем снижения заметности были простой копией устройства, случайно попавшего в руки военных. Все знали, из каких составных частей оно собрано, но никто не мог понять, почему это устройство вообще работает. В конце концов, проблема была решена, и почти сразу нашелся способ кардинального улучшения маскирующих характеристик поля путем простой замены многих компонентов системы на их более совершенные аналоги.

Сразу нашелся способ кардинального улучшения маскирующих характеристик поля путем простой замены многих компонентов системы на их более совершенные аналоги.

"Призрак"

Система снижения заметности корабля.

Снижает заметность корабля на 60% (особенно эффективна в облаке.) После открытия принципа работы устройства "Тень" и последовавшего за этим появления системы "Тень" Mk.2, была проведена серия исследований, направленных на открытие способов возможного увеличения их эффективности. Результатом стало как появление системы снижения заметности "Призрак", так и совершенно неожиданно обнаруженная возможность создания нескольких копий поля на значительном расстоянии друг от друга, что, спустя недолгое время, привело к появлению систем снижения заметности, действующих сразу на несколько дружественных кораблей.



"Небула"

Система снижения заметности звена.

Снижает заметность всех кораблей в звене на 40%. Для защиты других кораблей в звене необходимо быть в состоянии "Скрытность". Дальнейшим развитием технологии маскировки явилось создание системы, способной генерировать сразу несколько копий поля, таким образом, снижая заметность и шансы быть обнаруженными у всех кораблей звена. К сожалению, работа такой системы поглощает практически все энергетические и вычислительные ресурсы истребителя, и он становится не способным вести полноценный бой, но во многих ситуациях

хорошая маскировка может поднять шансы на выживание звена в целом.

"Черная Дыра"

Система снижения заметности звена.

Снижает заметность всех кораблей в звене на 60%. Для защиты других кораблей в звене необходимо быть в состоянии "Скрытность". Самая совершенная на данный момент система генерации маскировочного поля из тех, что поступили в открытую продажу. Она способна снизить эффективность вражеских сенсоров более чем в два раза.



Ремонтные системы



"Троль"

Система экстренного ремонта.

Разовая активируемая система. Производит ремонт корабля со скоростью 10 hp/sec в течение 15 секунд. Подавляющее большинство современных ремонтных систем основано на применении наномашин. Эти крошечные механизмы способны к выполнению простых ремонтных задач и к тому же сами могут служить строительным материалом. История применения наномашин насчитывает уже десятки лет, и за это время они достигли в своем развитии высокой степени совершенства. Обладая подобием коллективного разума, в момент активации системы они "знают" как строение корабля, так и характер его

повреждений. Во время ремонта наномашинки покрывают всю поверхность корабля, придавая ему зеркальный блеск. Ремонтная система "Троль", как и более продвинутая вариация "Вервольф", являются системами разового применения. Содержащиеся в них наноботы, полностью расходуются на ремонт текущих повреждений. Несмотря на это, разовые активируемые системы снискали популярность за свою надежность и скорость ремонта.

"Вервольф"

Система экстренного ремонта.

Разовая активируемая система. Производит ремонт корабля со скоростью 20 hp/sec в течение 15 секунд. Так же как и остальные ремонтные системы, "Вервольф" основывается на применении наномашин. На данный момент эта система является самой скоростной системой восстановления повреждений. Пилоты, побывавшие в серьезных переделках, рассказывают, что она буквально творит чудеса - позволяет восстановить истребитель буквально из ничего за считанные секунды.



"Гном"

Ремонтная система.

Система ремонтных роботов, постепенно восстанавливающих корабль. Скорость ремонта – 1 hp/sec. Модуль "Гном" - это настоящий завод по производству ремонтных наномашин с практически неисчерпаемым ресурсом. После поступления информации о повреждениях модуль включается в работу и создает десятки тысяч мельчайших механизмов, программируя их на устранение текущих неисправностей. К недостаткам подобных систем можно отнести сравнительно небольшую скорость работы, но в затяжных боях такие модули могут оказаться гораздо полезней одноразовых систем экстренного ремонта.

"Кобольд"

Ремонтная система.

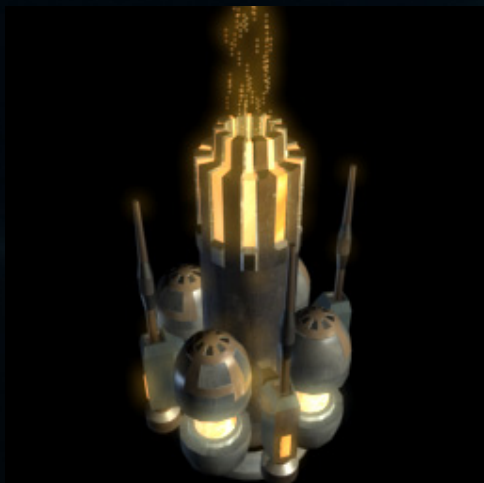
Система ремонтных роботов, постепенно восстанавливающих корабль. Скорость ремонта – 2 hr/sec. Модуль "Кобольд" явился развитием системы ремонта "Гном", унаследовав как ее достоинства, так и недостатки. За счет оптимизации потребления энергии удалось добиться ускорения процесса производства наномашин, что привело к заметному росту скорости ремонта.



"Клерик"

Система дистанционного ремонта.

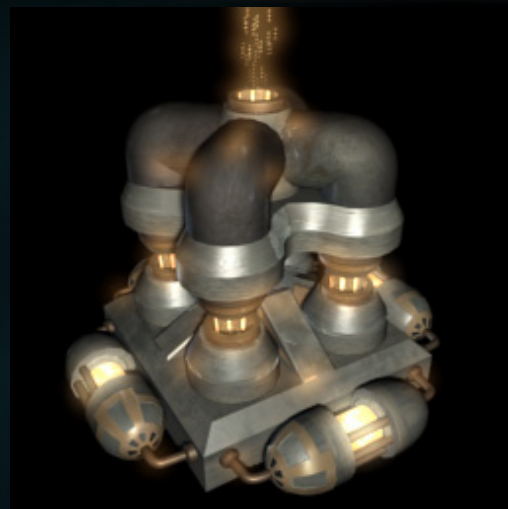
Система производит ремонт поврежденных кораблей в звене со скоростью 1 hr/sec. Для ремонта кораблей звена необходимо быть в состоянии "Ремонт". Как и остальные ремонтные системы, модуль дистанционного ремонта "Клерик" основан на использовании наномашин. Он отслеживает состояние всех кораблей звена и, при необходимости, способен удаленно чинить их, пересылая ремонтные наномшины по туннельному полю. К недостаткам использования подобных систем можно отнести высокую потребляемую мощность, что практически исключает использующий их корабль из боя.



"Редимер"

Система дистанционного ремонта.

Система производит ремонт поврежденных кораблей в звене со скоростью 2 hr/sec. Для ремонта кораблей звена необходимо быть в состоянии "Ремонт". Сохраняя все достоинства и недостатки своего предшественника, "Редимер" имеет более точную систему фокусировки туннельного поля, равно как и повышенную скорость регенерации наномашин, что позволяет повысить скорость удаленного ремонта в два раза.



Усилители щитов

"Бастион"

Усилитель щитов.

Усилитель щитов. Энергия щитов возрастает на 20 sp, скорость восстановления щитов - на 0.5 sp/sec. "Бастион" - дополнительный энергетический модуль, подключаемый к корабельному генератору защитного поля. Одна из первых моделей, сильно уступающая более поздним образцам, но все еще широко используемая.



"Цитадель"

Усилитель щитов.

Усилитель щитов. Энергия щитов возрастает на 30 sp, скорость восстановления щитов – на 1 sp/sec. Большим шагом вперед, по сравнению с предыдущей моделью, прежде всего, явилась возросшая скорость регенерации защитного поля. Долгое время модуль "Цитадель" использовался в стандартных конфигурациях истребителей ВКС, став также самой продаваемой моделью на рынке.



"Твердыня"

Усилитель щитов.

Усилитель щитов. Энергия щитов возрастает на 50 sp, скорость восстановления щитов – на 1 sp/sec. Лучший выбор на рынке. Скорость восстановления защитного поля, по сравнению с предыдущей моделью не возросла, зато мощность выросла почти в два раза. "Твердыня" в течение последних десяти лет находится в стадии постоянной доработки, и многие из последних образцов уже можно встретить в свободной продаже.

Усилители двигателей

"Тарпан"

Усилитель двигателей.

Система усиления двигателей. Максимальная скорость корабля возрастает ~ на 10%. "Тарпан" - это одна из удачных кустарных моделей системы контроля топливного элемента, поступающего в двигатели. Спустя короткое время после появления он стал выпускаться серийно и получил широкое распространение, особенно часто применяясь в легких моделях истребителей-разведчиков.



"Мустанг"

Усилитель двигателей.

Система усиления двигателей. Максимальная скорость корабля возрастает ~ на 20%. В отличие от своего предшественника, "Мустанг" был разработан в научных лабораториях корпорации "Triada". Помимо системы контроля топливного элемента в нем появились системы экстренного охлаждения и контроля мощности, позволяющие двигателю работать на двадцать процентов эффективнее. По слухам, руководители корпорации долгое время не могли прийти к общему мнению относительно целесообразности свободной продажи модуля "Мустанг". Как бы то ни было, на рынке он появился лишь спустя четыре года после окончания разработки.



"Скакун"

Усилитель двигателей.

Система усиления двигателей. Максимальная скорость корабля возрастает ~ на 30%. Военная разработка. Создавалась и выпускается исключительно для нужд армии. Отдельные образцы попадают в свободную продажу, но у большинства торговцев хватает ума не интересоваться, каким образом. Разработки по созданию этой системы велись примерно одновременно с разработкой триадовского "Мустанга", но "Скакун" превосходит своего собрата по всем характеристикам. Он способен увеличить выходную мощность двигателей корабля почти на треть, а, имея превосходство в скорости, всегда можно навязать противнику свои правила боя.



Бустеры

"Вьюга"

Система экстренного охлаждения пушек.

Разовая активируемая система. Скорострельность пушек возрастает на 50%. Длительность действия 75 сек. Система, объединяющая контроль ведения огня и криогенную установку. Позволяет на короткое время заметно повысить скорострельность всех бортовых пушек истребителя. Такие системы получили распространение лишь в последнее время, после относительной унификации электронной начинки и программного обеспечения, применяемого разными производителями систем вооружения.



"Буран"

Система экстренного охлаждения пушек.

Разовая активируемая система. Скорострельность пушек возрастает на 100%. Длительность действия – 90 сек. Самая удачная из имеющихся в нынешнее время на рынке система экстренного охлаждения и контроля вооружения. "Буран" может дать достаточно времени и обеспечить внушительный прирост огневой мощи, что зачастую приводит к победе в самых безнадежных схватках.



"Форсаж"

Система экстренного ускорения.

Разовая активируемая система. Скорость корабля возрастает на 100%. Длительность действия – 60 сек. Дополнительный генератор и расходимый топливный элемент подключаются напрямую к двигательной установке истребителя. Это позволяет кораблю на короткое время развить скорость гораздо выше расчетной. Первые упоминания о применении подобных систем появились в конце сороковых годов прошлого века, когда пиратам в системе Эндория долгое время удавалось уходить с их помощью от ответных атак сил Патруля.



"Супер Форсаж"

Система экстренного ускорения.

Газовая активируемая система. Скорость корабля возрастает на 150%. Длительность действия – 90 сек. Использование систем экстренного ускорения довольно опасно как для здоровья пилота (в силу перегрузок), так и для корабля (по причине повышенного износа двигателей). Но с появлением гравикомпенсаторов и более совершенных материалов, представилась возможность серийного производства более мощных систем форсажа. Такие системы традиционно используются либо для разведывательных миссий, либо для экстренного выхода из боя при критических повреждениях.



Грузы

Система космических перевозок – сложное и ответственное дело. Ведь, в первую очередь, заказчика интересует сохранность груза, а перевозчика собственная безопасность. Поэтому корпорации серьезно подошли к этому вопросу и разработали массу специальных контейнеров, обеспечивающих сохранность груза в самых экстремальных условиях. Утверждается, что они полностью безопасны, но подробности некоторых несчастных случаев отчего-то никогда не освещаются в прессе.

Известно, что спасательные капсулы для пилотов разрабатывались именно на основе технологий грузоперевозок.



Вооружение корабля-базы

В турелях, устанавливаемых на большие корабли, военные предприятия предпочитают использовать уже готовые решения, применяемые в вооружении истребителей. Поэтому названия и боевые характеристики турелей и обычных пушек, как правило, совпадают.



Системы корабля-базы

СМ "Орел"

Сенсорный модуль "Орел".

Модуль сенсоров большого радиуса действия военного назначения. Устарел еще полвека назад, но может быть полезен для обнаружения приближающихся угроз, так как по дальности действия превосходит стандартные сенсоры, устанавливаемые на коммерческие корабли. Низкая цена объясняется дефицитом запасных частей и сложностью обслуживания. Дальность действия – 160 кликов.



СМ "Ястреб"

Сенсорный модуль "Ястреб".

Относительно современный модуль сенсоров дальнего обнаружения. Весьма широко представлен на рынке благодаря снятию с вооружения ВКС и передачи исправных образцов в свободную продажу. Дальность действия – 190 кликов.

СМ "Параллакс"

Сенсорный модуль "Параллакс".

И снова высокотехнологичный продукт InoCo Productive Laboratories, предназначенный для модернизации кораблей старых конструкций. Может устанавливаться практически на любой корабль, причем занимает всего пять кубометров внутреннего пространства. Питание осуществляется от основной энергетической сети носителя. Может использоваться с любым серийным пилотажно-навигационным комплексом. Дальность действия – до 220 кликов.



МПРО "Завеса"

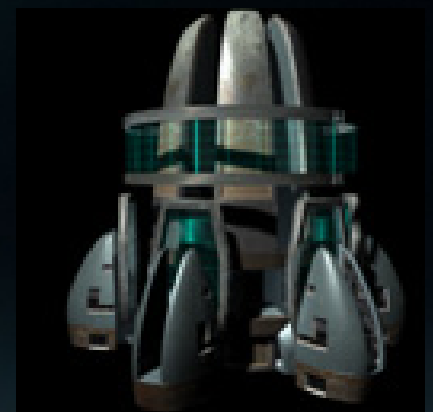
Модуль ПРО "Завеса".

Модуль активной противоракетной обороны, способный уничтожать приближающиеся ракеты лазерным импульсом. Эффективность применения зависит от поколения ракеты, так как все новые образцы оборудуются системами подавления противоракетной обороны. Показатель эффективности системы – 15.

МПРО "Дымка"

Модуль ПРО "Дымка".

Модуль активной противоракетной обороны больших кораблей, применялся на крейсерах класса "Каменная стрела" первых серий. Показатель эффективности системы – 25, что считается достаточным для невоенных кораблей.





МПРО "Туман"

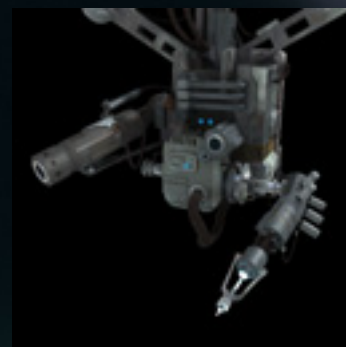
Модуль ПРО "Туман".

Современный модуль активной противоракетной обороны больших кораблей, рассчитанный на отражение массированных ракетных атак. Показатель эффективности системы – 35, однако, цена несколько велика для массового внедрения где-либо, кроме военного флота.

САР "Хром"

Система автоматизированного ремонта "Хром".

Система предназначена для полевого ремонта корпуса и оборудования большого корабля, независимо от класса и назначения. Скорость восстановления 1 hp/sec.



САР "Никель"

Система автоматизированного ремонта "Никель".

Модернизированная система, предназначенная для полевого ремонта корпуса и оборудования большого корабля, независимо от класса и назначения. Скорость восстановления – 2 hp/sec.

САР "Ванадий"

Система автоматизированного ремонта "Ванадий".

Новейшая специализированная система, предназначенная для полевого ремонта корпуса и оборудования большого корабля, независимо от класса и назначения. Скорость восстановления – 3 hp/sec.



"Скутум"

Усилитель щитов больших кораблей "Скутум".

Усилители щитов изготавливаются под многими наименованиями разными производителями и часто используются местными властями или пиратами для повышения боеспособности вооруженных гражданских кораблей. Данный образец способен увеличить энергию защитного поля на 100 sp, а скорость его восстановления – на 0.5 sp/sec.

"Иджис"

Усилитель щитов больших кораблей "Иджис".

Технология щитов "Иджис" широко использовалась на всех кораблях, выпускавшихся компанией "USS" в течение 20 лет. Недавно был выпущен одноименный комплект модернизации, значительно повышающий эффективность этих систем. Этот комплект способен увеличить энергию защитного поля на 200 sp, а скорость его восстановления – на 1 sp/sec.



"ШИВА"

Усилитель щитов больших кораблей "ШИВА".

InoCo Productive Laboratories является крупнейшим поставщиком новейших образцов вооружения и оборудования, предназначенного, в том числе, и для модернизации морально устаревших кораблей. Их усилитель щитов нового поколения – лучший выбор на рынке вооружений, хотя многие считают его стоимость чрезмерной. Данный образец способен увеличить энергию защитного поля на 300 sp, а скорость его восстановления – на 1 sp/sec.



ТАБЛИЦЫ ТЕХНИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК:

S-малая пушка, В-большая пушка, R-ракета, Sys-система, Tur-турель

Истребитель	щиты	броня	скорость	маневр.	слоты
<i>1е поколение</i>					
Эскалибур	50	70	750	80	B1, R2, Sys2
Мачете	30	70	700	70	S2, Sys3
Нагината	50	90	700	60	S2, R2, Sys1
Яри	30	50	800	80	B1, Sys1
Бриганд	20	40	700	70	B1, Sys1
Хаммерхэд	40	110	600	60	S2, R2, Sys1
<i>2е поколение</i>					
Байдент	140	200	750	70	S2, R4, Sys2
Клинер	110	250	800	90	B2, Sys2
Рэптор	130	130	850	90	S4, Sys3
Буревестник	120	100	900	110	B1, R1, Sys2
Тай-Флай	100	80	950	120	S2, R1, Sys2
<i>3е поколение</i>					
Стилет	200	200	1000	120	B1, R1, Sys3
Ганслингер	450	430	950	100	B3, Sys2
Хримтурс	350	450	850	80	S1, R4, Sys2
Тигр	320	320	900	100	B2, Sys3
Трайдент	400	300	900	90	S3, R1, Sys4
<i>крупные корабли</i>					
Корвет класса "Кавалер"	500	1600	600	–	S2, R4, Sys2
Корвет класса "Бутчер"	750	3000	600	–	B4, Tur1, Sys2
Крейсер класса "Каменная стрела"	1000	4000	400	–	Tur3
Линкор "Сталинград"	3000	15000	350	–	Tur16

Ракета	дальность	количество	устойчивость	урон
С4-Дротик	60	4	-	35
С16-Mini	60	16	-	20
РБД-6Е "Пиранья"	125	3	низкая	35
РБД-8М "Кинжал"	135	3	средняя	45
РБД-15 "Сапсан"	140	3	высокая	60
РДД-7 "Акула"	350	2	низкая	50
РДД-9 "Лавина"	450	2	средняя	70
АРДД	600	2	высокая	90
Т4 "Стиратель"	120	1	низкая	250
Т6 "Ангел смерти"	150	1	низкая	400
РРБ "Рой"	130	1(4)	высокая	30 (x4)
РРБ "Торнадо"	130	1(6)	высокая	30 (x4)

Пушка/Лазер	скорострел.	урон	дальность	точность
М-106 "Бердыш"	80	15	70	низкая
М-110 "Секира"	90	15	70	низкая
М-200Е "Вулкан"	154	9	65	низкая
М-201 "Гатлинг"	205	9	65	низкая
ТББ-2 "Пламя"	15	95	70	низкая
ХТТБ-5 "Инферно"	15	170	70	низкая
М-91 "Максим II"	180	2	60	низкая
М-100 "Миниган"	270	2	60	низкая
М-126 "Блэк Джек"	120	5	65	низкая
М-133 "Булава"	160	5	65	низкая
М-150 "Гецубо"	200	6	65	средняя
М-79 "Скорчер"	15	55	75	высокая
АМЛ "Рапира"	15	75	80	высокая
М-801 "Полярис"	45	45	80	высокая
МД-1 "Громовержец"	17	105	80	высокая



СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ БОЯ

Важнейшим элементом тактики ведения боя является звено. Назначая лидера звена, игрок руководствуется, в основном, его характеристиками и способностями. Не менее важно правильно подобрать ему ведомых и назначить им задачу, например "атака", "защита", "противоракетная борьба". Изменяя в ходе боя эти задачи, и даже меняя лидера, игрок может тонко настраивать звено в зависимости от количества и типа врагов, применяемых ими средств и имеющегося специального оборудования.

Для создания звена просто перетащите иконку пилота-ведомого на иконку лидера.



Ведомые в звене могут выполнять различные функции:

- ✂ **Атака** – пилот атакует ту же цель, что и лидер звена
- 🛡 **Защита** – ведомый ведет огонь по всем вражеским истребителям, атакующим членов звена.
- 🔧 **Ремонт** – пилот осуществляет дистанционный ремонт всех поврежденных машин в звене (при наличии системы дист. ремонта)
- 🛡 **ПРО** – ведомый использует активные системы противоракетной обороны, сбивая ракеты, направленные в истребители звена.
- 👁 **Скрытность** – ведомый может использовать стелс-системы, скрывая звено от вражеских радаров, и, позволяя нанести внезапный удар по противнику.

Применение способностей – специальные возможности некоторых пилотов позволяют им буквально творить чудеса на поле боя, повышая эффективность действий всего звена. Но эти способности можно использовать всего несколько раз.

Звенья могут действовать как самостоятельно, так и в режиме эскорта.



Звено, группа истребителей или одиночный истребитель может сопровождать любой нейтральный корабль, охраняя его от любых агрессивных действий. В режиме эскорта истребители стараются не отдаляться от охраняемого объекта, но и не приближаются вплотную, чтобы иметь пространство для маневра.

Эскорт корабля-базы отдельными истребителями



Эскорт корабля-базы двумя звеньями



База сопровождает транспорт.
Истребители готовы отразить атаку.



Строй звена можно варьировать прямо во время боя, воспользовавшись режимом тактической паузы (клавиша ПРОБЕЛ). Ситуация в бою изменяется стремительно, и звено, бывшее эффективным в начале боя, может стать легкой добычей для противника в конце. Не бойтесь экспериментировать, используйте различные варианты построений в зависимости от ситуации.

Удачной охоты, звездные волки!

РАЗРАБОТЧИКИ

X-BOW SOFTWARE

Лидер проекта / Генеральный директор
Алексей "Skelos" Козырев

Исполнительный директор
Владимир "Dixand" Корнеев

Финансовый директор
Василий Корнеев

Ведущий гейм-дизайнер
Дмитрий "Elm" Гулин

Гейм-дизайнер / Сценарист
Дмитрий "Elm" Гулин
Алексей "Skelos" Козырев
Павел "РЕК" Кондрашов
Макс "Nutcracker" Бодриков

Ведущий программист
Сергей Семенов

Программисты
Михаил Пизик
Александр "Tigra" Иволгин
Владимир "Vovchik" Кривопуск
Роман "xT_RoMeO" Гипсле
Николай "Cool Ace" Воронежский
Антон "AntiPod" Скрипцов

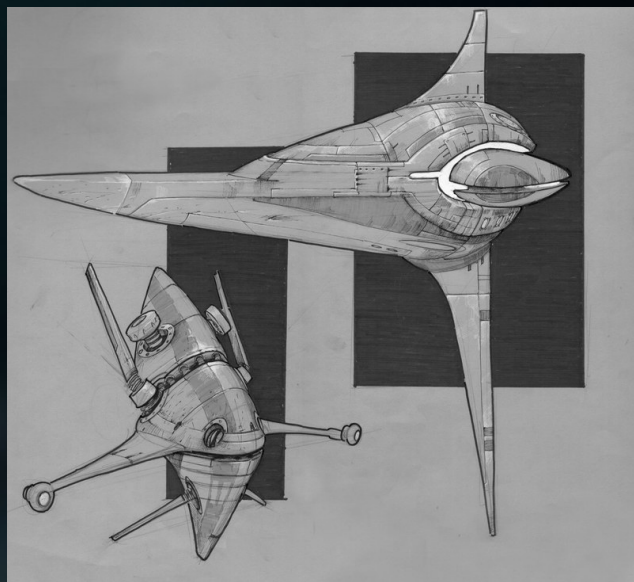
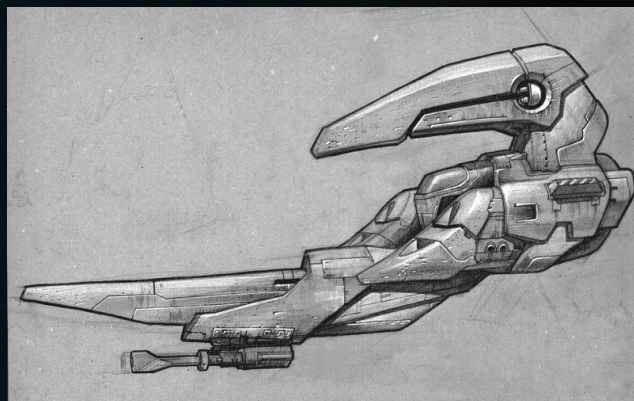
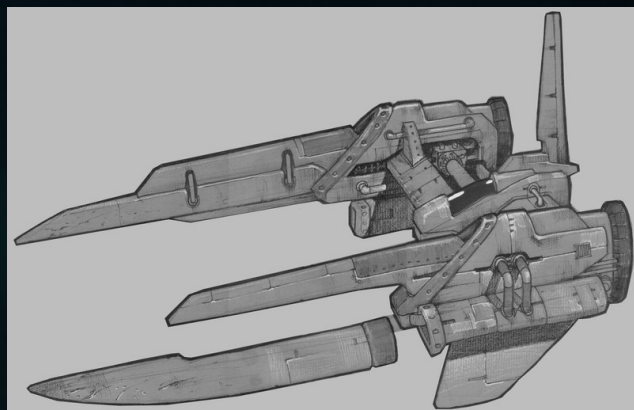
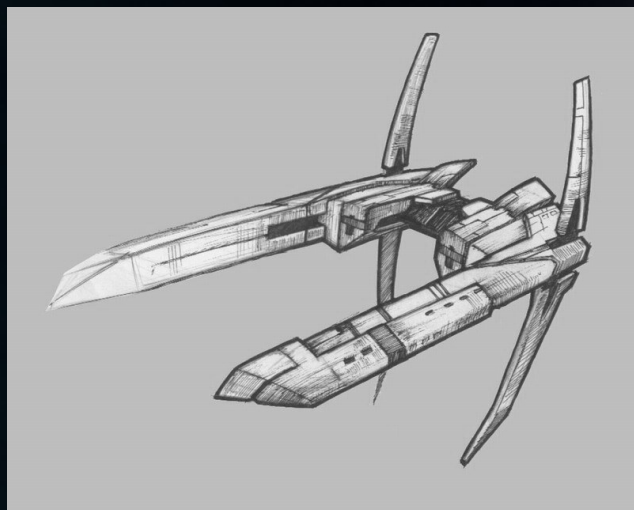
2D художник / концепт-дизайн
Сергей "SerJJ" Кондратович

2D дизайнер
Марина "Katarina" Гулина

3D Художники
Руслан Кокарев
Алексей "Letin" Шумейкин
Андрей "Black Rider" Шершнев

Спецэффекты
Андрей "Black Rider" Шершнев

Звукорежиссер / композитор
Елена "Skyla" Козырева



Композиторы

Качанов "Outsider" Макс (outsider@hotmail.ru)
Артем Колпаков

Переводчик

Павел "РЕК" Кондрашов

Дизайн уровней

Елена "Skyla" Козырева
Дмитрий "Elm" Гулин
Антон "Traf" Трофимов
Николай Сидоренко
Антон Сеник

Руководство пользователя

Макс "Nutcracker" Бодриков

ФИРМА «1С»

Продюсер

Роман Косенко

Помощник продюсера

Сергей Герасев

Звукорежиссер

Владимир Грезнев

Маркетинг

Николай Барышников
Светлана Горобец

PR

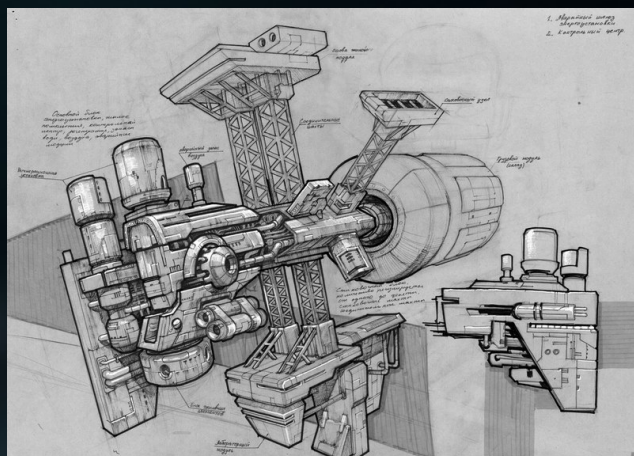
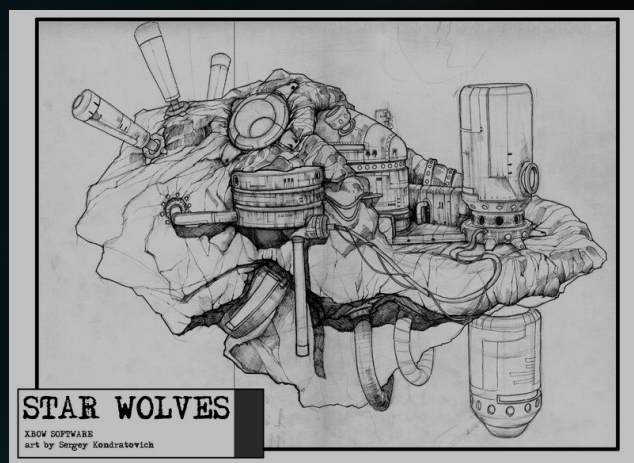
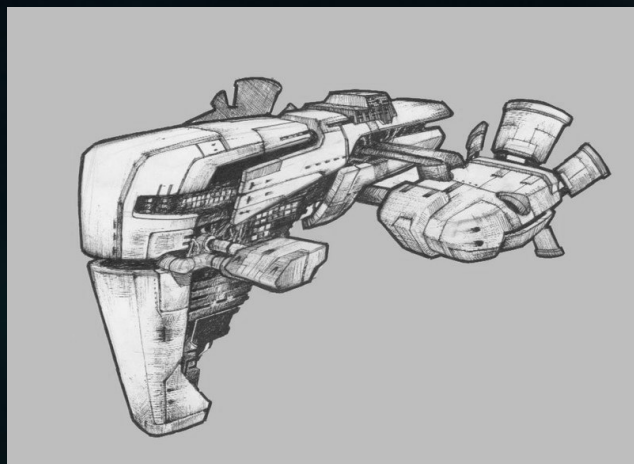
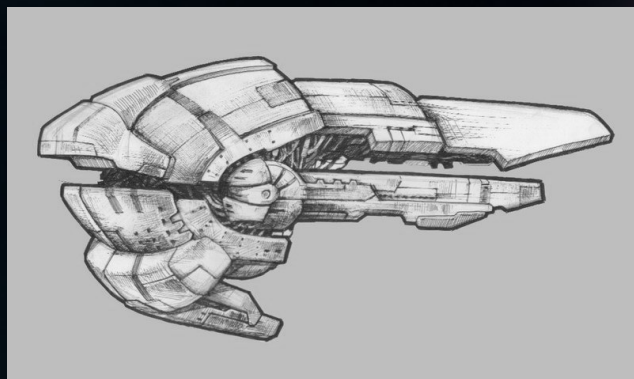
Алексей Артеменко
Анатолий Субботин

Дизайн и верстка рекламных материалов

Илья Фофанов
Сергей Коновалов
Сергей Яковлев
Наталья Артеменко
Валентин Руднев

Роли озвучивали

Эйс – Юрий Деркач
Корабль-база – Елена Соловьева
Главный герой – Александр Андриенко
Астра – Елена Соловьева
Корсар – Артур Битов



Гюрза – Елена Ивасишина
Эл – Елена Зубкова
Призрак – Сергей Сазоньев
Еретик – Артур Битов

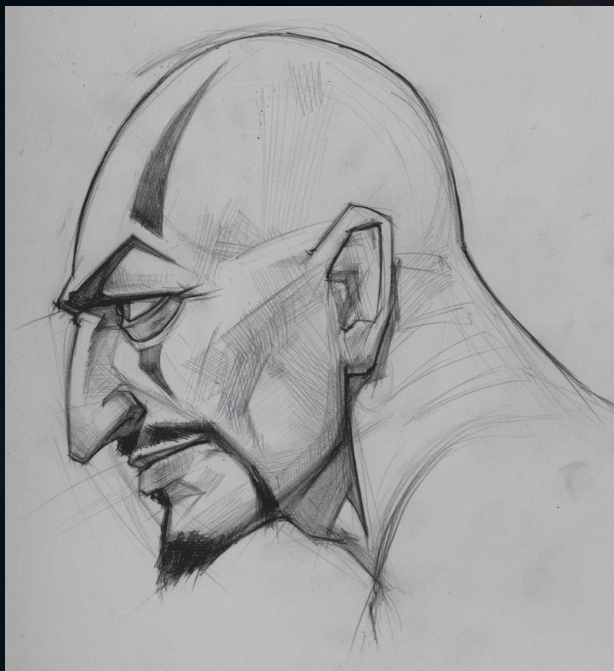
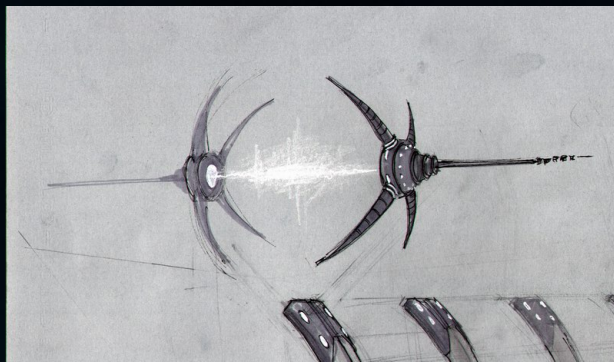
Юрий Брежнев
Андрей Градов
Александр Клюквин
Сергей Пинчук
Игорь Китаев
Анна Гуляренко
Владимир Грезнев
Дмитрий Михайлов
Борис Репетур
Александр Морозов
Руслан Игнатов
Рогволд Суховерко
Константин Ивасенко
Григорий Антипенко
Константин Сапроненков

Тестирование

Александр Шишов
Павел Крутов
Александр Латышев
Марина Саватеева
Андрей Сергеев
Александр Трифонов
Сергей Кияткин
Дмитрий Кияткин

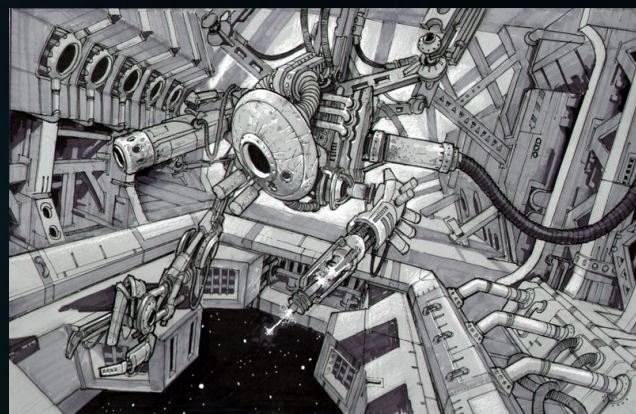
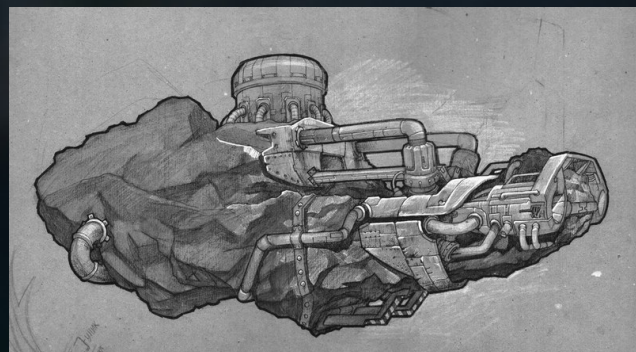
Бета-тестирование

Евгений Андреев
Арсений Богатых
Дмитрий Герасимов
Владимир Данилов
Антон Елизаров
Денис Епифанов
Павел Еремин
Леонид Журавлев
Денис Ивков
Максим Кабанов
Степан "WarlocK" Корчагин
Михаил Кофанов
Дмитрий Крутских
Александр "CiG" Лецко
Владимир "Lvlad" Логинов
Денис Мамонтов
Кирилл Лейко
Максим Муругин
Александр Новиков
Виталий Пасынков



Владимир Попов
Станислав Прусаков
Владимир Разоренов
Станислав "Diver" Сеницкий
Иван "WarHammer III" Захаров
Константин Сырцев
Юрий Сычев
Игорь Тютрин
Николай Ульянов
Алексей Усанов
Александр "alexcor" Хмызов
Юрий Шаталов
Александр Шкварин
Андрей Жириновский

Спасибо, за помощь в создании игры:
Максиму "Shaman" Спиренкову
Антону "SIGman" Стуку
Дмитрию "Balmer" Поскрякову
Аристарху "onyXmaster" Загородникову
Алене Ручка



Отдельное спасибо Юрию Мирошникову

**Что звезды? Лишь пыль. Что слава? Лишь пепел.
Что жизнь? Лишь стремление в могильную тень.
Что подвиги наши? Холодный лишь ветер.
Что смерть нам? Клыками мы вырвем наш день.**

**Что выстрелы в спину? Проклятье стрелявшим.
Что взрывы в лицо? Только морды оскал.
Пред сильными мира хвостов мы не прячем,
Охотник тот счастлив, кто нас не искал.**

**Что звезды? Наш лес. Что слава? Добыча.
Что жизнь? Лишь по следу размеренный бег.
Мы Звездные волки. Ты слышишь? Да, слышишь.
Наш вой не заглушит и времени снег.**

